

TALLER DE SERIOUS GAMES EN EDUCACIÓN SOCIAL

Los juegos serios (traducción de su nombre original: serious games) son juegos diseñados específicamente para dejar un mensaje, incentivar la reflexión o el aprendizaje sobre cualquier tema que pueda considerarse útil o educativo. Pueden ser desarrollados para empresas que buscan capacitar empleados, estados que quieran entrenar a su milicia, o instituciones que intenten hacer reflexionar a la comunidad. Cuando se crea un juego serio se piensa en tomar al jugador y situarlo en un ambiente realista determinado, sin que esté realmente allí. Es decir, es sólo un juego con sus reglas particulares, pero es muy cercano a la simulación, y en muchos casos son exactamente los llamados juegos simuladores.

Los juegos serios son, por lo general, videojuegos. Y pueden estar creados para jugarse en cualquier tipo de consola o dispositivo. El principal objetivo es lograr la atención del jugador a través de la propuesta de una escena que va a ser entretenida pero también va a educar.

Si se trata de marketing, la idea es romper con el ruido y el desgano del consumidor que siente que “le intentan vender algo” con marketing tradicional; presentando los productos de manera diferente y atractivos, utilizando una estrategia interactiva.

Si se trata de juegos didácticos, llevan al usuario a aprender activamente, siendo parte del entorno propuesto y tomando decisiones que determinarán o destino favorable o desfavorable, con consecuencias claras de aprendizaje comprometido.

Si se trata de un entrenamiento, la mecánica de juego y simulación, sumado a la tecnología que siempre remonta a espacios cada vez más realistas, permiten una formidable inmersión del jugador en la escena, sintiéndose parte de un marco de trabajo en el cual puede conocer las consecuencias de los errores y los aciertos, aprendiendo sin alterar la realidad, ya que solo es una capacitación en un entorno simulado.

Por último, es interesante también saber que este tipo de juegos tienen una serie de clasificaciones o subgéneros: Advergaming (juegos para la publicidad de productos y marcas), [NewsGames](#) (juegos nacidos de acontecimientos periodísticos), [Simuladores](#) (juegos que sirven para ejercitar habilidades o enseñar comportamientos en situaciones de la vida real), Juegos para la Salud (diseñados como terapia psicológica o rehabilitación física), entre otros.

SG 1.- MOVING ON. Prevención de violencia y control en las relaciones.

<https://jenniferann.org> (en inglés)

SG 2.- AYITI, THE COST OF LIFE. Juego en el que se intenta sensibilizar de la cuestión de la pobreza como obstáculo para la educación.

<https://www.gamesforchange.org/game/ayiti-the-cost-of-life/>

SG 3.- CONTRA VIENTO Y MAREA. Diseñado con la intención de reforzar el conocimiento sobre refugiados y refugiadas.

<http://www.contravientoymarea.org>

SG 4.- GAMES FOR CHANGE

<https://www.gamesforchange.org>

SG 5.- MCDONALD'S VIDEO GAME: Juego crítico sobre el modo de producción y distribución de cadenas de comidas rápidas

<https://molleindustria.org/mcdonalds/>

SG 6.- MEMORY RELOADED: THE DOWNFALL – Memotest didáctico sobre problemáticas sociales globales.

https://molleindustria.org/memory/memory_reloaded.html